

Bericht zur Tagung „Gewaltrepräsentationen in Massenmedien – Subjektstrategien und Mediengewalt“

veranstaltet vom International Graduate Centre for the Study of Culture der Justus-Liebig-Universität Gießen, 19.–20.2.2009

Dr. Kai Marcel Sicks

How to cite:

Sicks, Kai Marcel: „Bericht zur Tagung "Gewaltrepräsentationen in Massenmedien – Subjektstrategien und Mediengewalt", 19.-20.02.2009, International Graduate Centre for the Study of Culture der Justus-Liebig-Universität Gießen“. In: KULT_online 19 (2009).

DOI: <https://doi.org/10.22029/ko.2009.437>

© beim Autor und bei KULT_online

Bericht zur Tagung "Gewaltrepräsentationen in Massenmedien – Subjektstrategien und Mediengewalt"

veranstaltet vom International Graduate Centre for the Study of Culture der Justus-Liebig-Universität Gießen, 19.–20.2.2009

Dr. Kai Marcel Sicks



Schon seit einigen Jahren wird die wissenschaftliche Debatte über Gewalt in den Medien nicht mehr nur in der Sozialpsychologie geführt. Auch die Kulturwissenschaften haben sich in die Diskussion um mediale Gewaltrepräsentationen eingeschaltet und in Auseinandersetzung mit den empirischen Wissenschaften ihre eigenen (Meta-)Positionen entwickelt. Hieran anschließend, wurde die Frage nach dem Zusammenhang von Gewalt

und Medien auf der Tagung "Gewaltrepräsentationen in Massenmedien. Subjektstrategien und Mediengewalt" am International Graduate Centre for the Study of Culture (GCSC) der Justus-Liebig-Universität Gießen neu perspektiviert. Die Tagung vermied bewusst eine einseitige Konzentration auf die kontroverse Frage nach der "Wirkung" von Mediengewalt und stellte stattdessen die vielfältigen Formen zur Diskussion, über die Mediengewalt sich mit der Konstitution von Subjekten verknüpft: In welcher Weise wirkt Mediengewalt auf das Subjekt ein, trägt zu seiner Formung bei, inwiefern bildet sie eine Technik der Reg(ul)ierung subjektiver Praktiken und Selbstbezüge?

Dabei wurde zwischen zwei grundlegenden Perspektiven auf Mediengewalt unterschieden, die sowohl hinsichtlich ihrer jeweiligen Funktionsweisen als auch in ihrem Wechselspiel zur Debatte standen. Aus der ersten Perspektive erschien Mediengewalt als visuelle Inszenierung gewaltsamer Auseinandersetzungen in den Massenmedien. Hier galt es mit Blick auf die leitende Frage nach den Subjektstrategien zu besprechen, welche individuellen und sozialen Techniken der Aneignung medialer Gewalt beobachtet werden können, welche In- und Exklusionen bzw. welche Vergesellschaftungsprozesse mit der medialen Gewaltrezeption verbunden sind und welche kulturellen Sinnverhandlungen hier ins Spiel kommen. Da sich mit unterschiedlichen ästhetischen Formaten auch verschiedene Strategien der Nutzung und Aneignung ausprägen, wurden die Verfahren der Gewaltrepräsentation in vier visuellen Massenmedien zunächst unabhängig voneinander analysiert: in Fernsehen, Film, Computerspiel und Comic.

Aus der zweiten Perspektive erschien Mediengewalt als der spezifische Zwang, den Medien auf ihre Nutzer/innen ausüben: die Art und Weise, mit der Medien ihre Rezeption steuern, Aufmerksamkeitsökonomien regulieren und Wahrnehmungen lenken. Auch die an Medien geknüpften sozialen und kulturellen Nutzungsmodalitäten einschließlich der räumlichen und zeitlichen Durchdringung des Alltags durch Medien wurden als regulierende Verfahren der Subjektkonstitution begriffen und im Zusammenhang des Begriffs Mediengewalt erörtert. Gewalt bezeichnete demzufolge nicht nur schmerzhaft Verletzungen körperlicher und/oder psychischer Integrität; sie meinte auch strukturelle Formen der Zwangsausübung, die nicht notwendigerweise als Einschränkungen individueller Freiheit erfahren werden. In einem Einleitungsstatement und sechs mit kurzen Respondenzen beantworteten Vorträgen wurden die Verflechtungen dieser beiden Formen von Mediengewalt diskutiert.

In seinem Eröffnungsbeitrag skizzierte JÖRN AHRENS (Gießen) nicht nur die dargestellte doppelte Perspektive auf Mediengewalt, sondern warf darüber hinaus die Frage nach der kulturellen und sozialen Funktion medialer Gewaltrepräsentationen auf. Die große Zahl massenmedialer Gewaltinszenierungen in den weitgehend befriedeten westlichen Gesellschaften des 20. Jahrhunderts deutete Ahrens als Zivilisationseffekt im Sinne von Norbert Elias: Die Affekt- und Gewaltdomestikation in der westlichen Moderne bediene sich, da sie Gewalt als das Latente jeglicher Kultur nie ganz zum Verschwinden bringen könne, einer "Kasernierung" von Gewalt in den Medien. Medien würden Gewalt zugänglich und als einen Teil des Alltags verfügbar machen, sie aber zugleich aus persönlichen Interaktionen heraushalten. Mit anderen Worten: Die moderne Gesellschaft arbeite an einer Fiktionalisierung von Gewalt durch mediale Einhegung. Diese Fiktionalisierung bleibt indes ein Anspruch, dem keine Wirklichkeit je entsprechen wird; die "Barbarei", nicht nur Adorno und Horkheimer haben dies dargestellt, kann in und aus der Moderne nie ganz verbannt werden.



Unter dem Titel "Grundsätzlichkeit der Gewalt. Medientheoretische Perspektiven" versuchte auch BERNHARD DOTZLER (Regensburg) eine basale theoretische Annäherung an die Mediengewalt. Dotzler erinnerte zunächst an die Machttheorie Michel Foucaults, der das moderne Subjekt in Überwachen und Strafen (1976) überhaupt erst als Subjekt von Gewalt entstehen sieht. Aus Foucaults Sicht verändert sich im Laufe der Modernisierung die Bedeutung der Zurschaustellung von physischer Gewalt: Im Rahmen des staatlichen Strafapparats bis etwa 1750 dient sie dem Ziel, souveräne Macht ansichtig zu machen. Im Kontext der Disziplinierungs- und Regulierungsgesellschaft der Moderne dagegen erscheint die (nun mediale) Aufführung von Gewalt als Repräsentation sozialer Pathologien (als "Monströses") und wird so zum Bestandteil der Normalisierung moderner Subjekte.

In einem zweiten Schritt erinnerte Dotzler an Marshall McLuhans Frühwerk – vor allem an *The Mechanical Bride* (1951) und *Understanding Media* (1964). Wenn Gewaltakte als Eindringen

in den Leib einer Person verstanden würden, dann entsprächen sie durchaus dem, was Medien unternehmen: Als Extensionen des Körpers wirken Medien auch auf den Körper zurück und bemächtigen sich der Menschen. Gewalt in den Medien sei so nicht bloß als Gewaltrepräsentation, sondern selbst als Gewaltakt zu verstehen. Ihr wohne eine Faktizität inne, der sich die Wahrnehmung nicht entziehen könne; Gewaltbilder müssten als real existierende Gewaltmomente ernst genommen werden. Zwar hätten sie auch dann noch keine eindeutigen "Wirkungen", würden aber hinsichtlich ihrer zerstörerischen Kraft verständlich. Der Vortrag eröffnete damit einen Diskussionszusammenhang, der im Laufe der Tagung immer wieder zur Sprache kommen sollte, indem er erörterte, inwiefern eine kulturwissenschaftliche Theoretisierung von Mediengewalt kritisch sein könne oder sich eher 'neutral' verhalten müsse.

Mit ihrem Vortrag "Das Gleiche ist nicht immer gleich. Über einige Modi der Gewaltdarstellung im Fernsehen" leitete ANGELA KEPLER (Karlsruhe) eine Reihe von vier Vorträgen zur Gewaltinszenierung in einzelnen visuellen Medien ein. Zugleich trug ihr Beitrag zur weiterführenden Theoretisierung des Problemkomplexes Mediengewalt bei. Denn Kepler begründete die Affinität von Gewalt und Medialität über eine Dreistelligkeit, die jeder Gewalt eingeschrieben sei: Gewalt als soziales Phänomen ereigne sich stets in der Trias von Täter, Opfer und Zuschauer; in der medialen Inszenierung von Gewalt spalte sich der Zuschauer lediglich in einen tatsächlich anwesenden und einen vom Ort des Geschehens abwesenden auf. Die Aufführung von Gewalt ist aus dieser Sicht schon in der Gewalt selbst angelegt, und ihre mediale Darstellung entspricht nur noch der Entfaltung von Gewalt unter den Bedingungen moderner Kommunikationsgemeinschaften.



Um zwischen verschiedenen Wahrnehmungsweisen medialer Gewaltrepräsentationen zu differenzieren, arbeitete Kepler verschiedene Modi der Inszenierung von Gewalt – am Beispiel des Fernseh-Programmspektrums – heraus. Spielfilme etwa würden Gewalt einerseits aus der Nähe zeigen, indem sie ästhetische Mittel wählen, die eine unmittelbare Einbeziehung des Zuschauers in die gewaltsame Auseinandersetzung suggerieren (subjektive Kamera, tempo-reicher Schnitt, kleine Einstellungsgrößen); andererseits distanzieren Spielfilme Zuschauer von der Gewalt, indem sie diese als abgeschlossenen Bestandteil einer meist glücklich endenden Geschichte und nicht eines endlosen gewaltsamen Kreislaufs präsentieren. Die Gewaltdokumentation in Nachrichtensendungen – als entgegengesetzter Pol – bringt Gewalt den Zuschauern insofern nah, als sie sie als Bestandteil der realen Erfahrungswelt präsentiert und keine grundlegende Abgeschlossenheit von Gewalt nahelegt; sie setzt aber wiederum auf filmästhetische Mittel, durch die Gewalt von den Zuschauern distanziert wird (Totalen, Kommentare etc.). Insgesamt bringt jede Inszenierung von Gewalt so ein eigenes Verhältnis von Nähe und Distanz hervor, das dem Zuschauer je eigene Rezeptionsweisen nahelegt bzw. aufdrängt. Zuschauer müssen sich zu den audiovisuellen Strategien des medialen Angebots verhalten, auf sie reagieren, ihre eigene Deutung auf der Grundlage der medialen Deutung von Gewalt entwickeln. Eine kulturwissenschaftliche Betrachtung von Mediengewalt verlange daher, so Kepler, eine wechselseitige Betrachtung von Produkt und Aneignung.



Auch RAINER LESCHKE (Siegen) untersuchte die Inszenierungslogik von Gewaltrepräsentationen am Fall eines bestimmten Mediums: des Computerspiels. Sein Vortrag "Gewalt als mediale Form. Die Differenz von Narration und (Computer-)Spiel" entwickelte zugleich eine kritische Position zum gegenwärtigen feuilletonistischen und pädagogischen Diskurs über Gewalt in Computerspielen. Leschke entwickelte die These, dass Computerspiele durch eine doppelte Rezeptionsstrategie gekennzeichnet seien: Man könne sie entweder als Spiel wahrnehmen, wobei die Narration, die auf der Bildschirmoberfläche abläuft und die häufig um Gewaltszenarien herum aufgebaut ist, eher störe und als zusätzliche Verwirrung des Spielers und Erschwerung des Spiels wirke. Oder man könne Computerspiele hinsichtlich der in ihnen entfalteten (eben oft gewaltsamen) Narrationen rezipieren, wobei die Wiederholungen und Verlangsamungen, die durch das Spielmoment erzeugt würden, wiederum dieser Lesart hinderlich seien. Die doppelte Rezipierbarkeit wird Leschke zufolge in den Diskursen über Gewalt in Computerspielen übersehen: Denn diese argumentieren nicht so sehr gegen das Dargestellte oder die Art der Darstellung – die Narrationsebene, auf der Gewalt durchaus eine Rolle spielt (aber weder expliziter noch intensiver als in bestimmten Filmen) –, sondern gegen die Interaktivität – also die Spielebene, auf der Gewalt gar nicht verortet werden kann. Die Kritik der Mediengewalt wird aus Sicht dieser Argumentation (und zumindest mit Blick auf das Computerspiel) ausgehebelt – eine Position, die als Gegenpart zu Bernhard Dotzlers Versuch einer kulturwissenschaftlichen Verurteilung medialer Gewaltinszenierungen zu verstehen war.

Zugleich warf Leschke die Frage auf, warum Computerspiele überhaupt Gewalt narrationen entwerfen, wenn diese gar nicht substantiell mit dem Spielcharakter verbunden sind. Er stellte in diesem Zusammenhang die Plausibilisierung des Spielverlaufs durch Gewaltdarstellungen heraus: Gewaltakte verfügten über eine hohe "Diskriminierungsleistung", denn schließlich würden durch sie nicht nur Charaktere getötet, sondern auch Spielfiguren aussortiert. Gewalt vermöge also eine hohe Anschaulichkeit des Erfolgs oder Misserfolgs eines Spielers zu erzielen. Gleichwohl müsse auch der Attraktions- und Spektakelwert von Gewalt in Betracht gezogen werden, der sich ökonomisch verwerten lasse; diese spezifische Eigenschaft der Mediengewalt belegte Leschke in Umdeutung des Konzepts bei Kant und Schiller mit dem Begriff des "Erhabenen". JOSEF FRÜCHTL (Amsterdam) diskutierte unter dem Titel "Ein Kampf gegen sich selbst. Film als Affekttechnologie des Subjekts" das Verhältnis von Gewalt, Subjektivität und Film aus philosophischer Perspektive. In einem ersten Schritt bestimmte Früchtl Subjektivität mit Hegel als einen Kampf des Ichs gegen sich selbst. Im Prozess der Subjektivierung erscheine das Ich immer gleichzeitig als herrschend und beherrscht, Gewalt stelle dabei eine Technologie des Subjekts dar, eine Weise des Selbstbezugs. Die mediale

Zugleich warf Leschke die Frage auf, warum Computerspiele überhaupt Gewalt narrationen entwerfen, wenn diese gar nicht substantiell mit dem Spielcharakter verbunden sind. Er stellte in diesem Zusammenhang die Plausibilisierung des Spielverlaufs durch Gewaltdarstellungen heraus: Gewaltakte verfügten über eine hohe "Diskriminierungsleistung", denn schließlich würden durch sie nicht nur Charaktere getötet, sondern auch Spielfiguren aussortiert. Gewalt vermöge also eine hohe Anschaulichkeit des Erfolgs oder Misserfolgs eines Spielers zu erzielen. Gleichwohl müsse auch der Attraktions- und Spektakelwert von Gewalt in Betracht gezogen werden, der sich ökonomisch verwerten lasse; diese spezifische Eigenschaft der Mediengewalt belegte Leschke in Umdeutung des Konzepts bei Kant und Schiller mit dem Begriff des "Erhabenen". JOSEF FRÜCHTL (Amsterdam) diskutierte unter dem Titel "Ein Kampf gegen sich selbst. Film als Affekttechnologie des Subjekts" das Verhältnis von Gewalt, Subjektivität und Film aus philosophischer Perspektive. In einem ersten Schritt bestimmte Früchtl Subjektivität mit Hegel als einen Kampf des Ichs gegen sich selbst. Im Prozess der Subjektivierung erscheine das Ich immer gleichzeitig als herrschend und beherrscht, Gewalt stelle dabei eine Technologie des Subjekts dar, eine Weise des Selbstbezugs. Die mediale



Repräsentation von Gewalt – insbesondere im Medium des Films – lässt sich dann als Abbildung dieses gewaltsamen subjektiven Selbstbezugs verstehen: Der Film sei ein Reflexionsmedium von Subjektivität. In diesem Kontext betonte Früchtl auch den Zusammenhang von Gewalt und filmischer Bewegung, den er mit dem Filmessayisten Leslie Fiedler als notwendig bestimmte ("Die Gewalttätigkeit scheint mir untrennbar zu sein schon vom Begriff des Kinos als Kunst der Bewegung", hat Fiedler einmal gesagt); Bewegung lässt sich als das tertium comparationis zwischen Film und Subjektivität erkennen.

Darüber hinaus stellte Früchtl die These zur Diskussion, dass das Medium Film nicht nur Subjektivität reflektiert, sondern dem Subjekt auch die Möglichkeit gibt, sich affektiv zu erfahren. Das Kino bildet, so die These, eine Affekttechnologie. Dies gilt einerseits insofern, als das Kino dem Subjekt eine umfassende Erfahrung seiner Sinne gewährt: Die Sprache des Kinos ist visuell, akustisch, teilweise auch haptisch. Andererseits ist das Kino durch bestimmte Genres in der Lage, unterschiedliche "Empfindungszustände" zu evozieren, die dann durchaus mit Gewalt zu tun haben können. Früchtl führte insbesondere den Actionfilm an, der die Attraktion von Gewalt in den Vordergrund stellt; aber selbstverständlich lässt sich hier auch der Horrorfilm, auf den im Verlauf der Tagung immer wieder rekurriert wurde, als Genre zur Erzeugung von Angst anführen. Der Vortrag deklarierte mithin das Filmeschauen selbst als Subjektstrategie, indem es dem Subjekt sowohl die Durchführung als auch die Anschauung seines (strukturell gewaltsamen) Selbstbezugs ermöglicht.



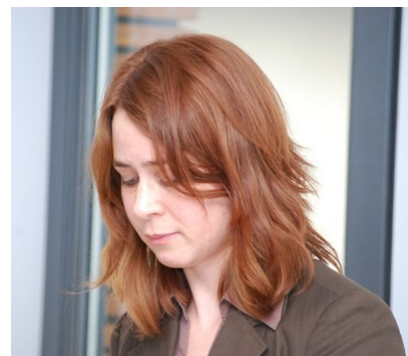
Ein viertes Einzelmedium wurde schließlich im Vortrag "Körper in Folienzeichen. Verfahren von Gewaltdarstellungen in Comics" von STEPHAN PACKARD (München) in den Blick genommen. Der Comic bildet nach Packard ein eigenes Verfahren der Repräsentation von Gewalt aus: der Einsatz des Folienzeichens. Die Markierung von Dynamik wie von Emotionalität verläuft im Comic über Linien, die keinen diegetischen

Referenten haben und lediglich eine Bewegungsrichtung anzeigen. Diese sogenannten Folienzeichen verleihen Gewalt im Comic visuelle Evidenz und stellen gleichzeitig ihre Artifizialität heraus. Packard konnte dabei vorführen, wie Gewaltszenarien in Comics häufig eine herausgehobene Position zukommt, indem in ihnen Folienzeichen die Darstellung dominieren und monochrome Hintergrundflächen an die Stelle (scheinbar) dreidimensionaler Raumobjekte treten. In der Gewaltdarstellung wird die Medialität des Comics selbst sichtbar, seine Eigenheiten im Vergleich zu anderen visuellen Medien treten in nuce hervor.

Im Anschluss an diese Überlegungen entwickelte Packard auf der Basis der Zeichentheorie Charles Sanders Peirce die Unterscheidung zwischen einer primären Darstellung von Gewalt im Comic (die Abbildung gewaltsamer Handlungen) und einer sekundären Darstellung von Gewalt (wenn beispielsweise Körper in der Darstellung verzerrt oder fragmentiert werden, dieser Verzerrung oder Fragmentierung aber keine Deformation des Körpers auf Ebene der Erzählung entspricht). Diese Form der Weltdarstellung brachte der Vortrag sodann mit einer spezi-

fischen Form der subjektiven Weltaneignung in Verbindung, die Freud das "Ozeanische" genannt hat: einer Entgrenzung des Ichs und seines Körpers. Eine solche Entgrenzung könne auch der Comicbetrachter bei der Wahrnehmung der sekundären Gewaltdarstellung erfahren, wenn er sich in der Comicfigur spiegelt. Packard führte die Repräsentation von Gewalt in Comics damit auf ein elementares psychisches Bedürfnis nach Grenzüberschreitung zurück und interpretierte die Funktion der medialen Inszenierung von Gewalt aus der Sicht der dekonstruktiven Psychoanalyse.

Der letzte Vortrag der Tagung rückte dann nicht mehr ein einzelnes Medium in den Vordergrund, sondern bezog sich noch einmal systematisch auf den publizistischen und sozialpsychologischen Diskurs über Gewalt in den Medien. ISABELL OTTO (Köln/Siegen) untersuchte in "Die Gewalt der Medien. Zu Regierungstechniken in der Mediengesellschaft" die gesellschaftliche Funktion dieses Diskurses. Mediengewalt identifizierte Otto dabei zunächst als Argumentationsfigur, die mediale und soziale Gewalt untrennbar miteinander verbindet: Gewalt in den Medien führt in der Logik dieses Diskurses direkt zu Gewalt zwischen Menschen. Seinen Ursprung identifizierte der Vortrag in der empirischen Medienwirkungsforschung der 1960er Jahre, die bis heute die Standards des Mediengewaltdiskurses setzt. Dabei wird gerade in den hier durchgeführten sozialbehavioristischen Experimenten die gesuchte Gewalt durch die Experimentalanordnung eher produziert als aufgezeichnet.



Die Bedeutung des Mediengewaltdiskurses besteht Otto zufolge hingegen darin, dass ihm selbst eine Gewalt innewohnt bzw. genauer: dass vermittels dieses Diskurses eine Regierung von Subjekten implementiert wird. Denn der Diskurs über Mediengewalt hält die Möglichkeit wach, dass Medien eine Wirkung haben können. Daraus ergibt sich die permanente Aufforderung an die Rezipienten, den möglichen Einfluss der Medien auf sie selbst und andere abzuschätzen, mithin eine verantwortliche Position einzunehmen. Eben dieser Effekt entspricht aber einer Regierungstechnik, wie sie Michel Foucault in seinen Studien zur Gouvernementalität herausgearbeitet hat: einer nicht-restriktiven Verpflichtung des Subjekts zur Sorge um sich selbst. Hatte die Tagung mit Bernhard Dotzlers Erinnerung an Foucaults frühe Theoretisierung von Gewalt im Rahmen von Überwachen und Strafen begonnen, so endete sie nun mit Isabell Ottos Hinweis auf Mediengewalt als Regierungstechnik im Sinne von Foucaults späten Überlegungen zur Steuerung des Menschen in der Moderne.

Zwischen diesen Positionen eröffnete die Tagung, so lässt sich resümieren, ein breites Spektrum kulturwissenschaftlicher Zugänge zu den beiden eingangs skizzierten Ebenen der Mediengewalt. Gewalt in den Medien wurde in (mindestens) drei Registern diskutiert, in denen jeweils mehrere, teils gegensätzliche Positionen erkennbar wurden: (1) als phantasmatisches Ausagieren von Gewalt im distanzierten Raum des Medialen und als Entfaltung sozialer Gewalt unter den Bedingungen massenmedialer Kommunikation, (2) als Affekttechnik und als Diskursstimulus, (3) als Reflexion von Subjektivität und als Transzendierung der engen Grenzen

des Subjekts. Zugleich und vielfach mit diesen Ansätzen verbunden wurde die Gewalt der Medien thematisiert, die als faktische Gewalthandlung, als Technik der Normalisierung oder als Technik der Regulierung konzipiert wurde.

Darüber hinaus stand wiederholt zur Debatte, inwiefern auf der Basis solcher kultur- und medienwissenschaftlicher Überlegungen die Frage nach dem sozialen und politischen Umgang mit Mediengewalt beantwortet werden kann. Dabei wurde der Konsum von Medien(gewalt) als Ergebnis eines Vertragsverhältnisses zwischen Medium und Nutzer verstanden, bei dem der Nutzer sich der Konsequenzen dieses Verhältnisses bewusst sei. Andererseits schien die Legitimität eines solchen Vertrags dort an Grenzen zu stoßen, wo Nutzer die Konsequenzen des eingegangenen Vertrags nicht mehr abschätzen können. Damit wird aber das autonome Subjekt als Nutzer von Mediengewalt vorausgesetzt – ein Dilemma, weil die Autonomie des Subjekts erst durch spezifische Strategien der Subjektivierung entstehen kann, an denen Mediengewalt ihrerseits einen nicht unerheblichen Anteil hat. Das Verhältnis von Subjektstrategien und Mediengewalt war mithin auch am Ende der Tagung keineswegs abschließend geklärt. Viel eher hat die Tagung ein Desiderat an zukünftige Forschungen formuliert, deren mögliche Perspektiven und konzeptuelle Annäherungen in den Gießener Vorträgen und Diskussionen exemplarisch herausgearbeitet wurden.